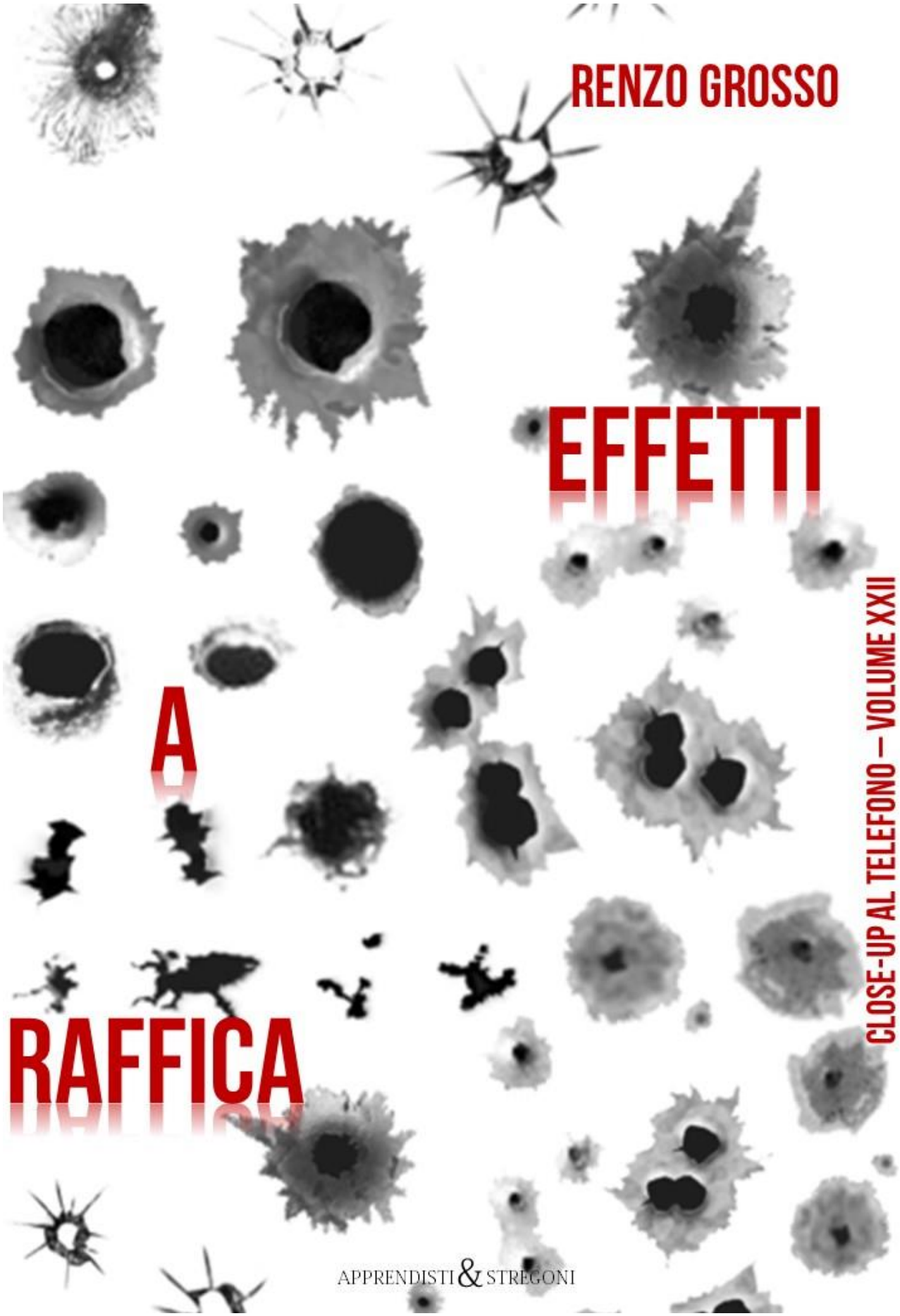


RENZO GROSSO

EFFETTI A RAFFICA

CLOSE-UP AL TELEFONO – VOLUME XXII

APPRENDISTI & STREGONI

Altre pubblicazioni su Lybrary.com

- Il Libero Arbitrio
- Free Will
- Sincronicita
- Synchronicity
- La Pietra Magica
- The Magic Stone
- Tarocchi ed Arcani
- Tarots and Arcana
- Close up al telefono – I
- Remote Close Up - I
- Close up al telefono – II
- Remote Close Up - II
- Close up al telefono – III
- Remote Close Up – III
- Arcane Storie di Tarocchi (In quattro Rituali)
- Arcane Stories of Tarots (In four Rituals)
- Close up al telefono – IV
- Remote Close Up – IV
- Bending Minds 1
- Close Up al Telefono V - In principio era il Caos
- Remote Close Up V - In The Beginning There Was Chaos
- Close Up al Telefono VI - Monete, numeri e biglietti
- Remote Close Up VI - Coins,Numbers and Tickets
- Visual Telepathy (ITA)
- Visual Telepathy
- Il mio perduto amore
- My lost love
- Find the Queen reloaded (ITA)
- Find the Queen reloaded
- Bending Minds 2
- Jam session (ITA)
- Jam session
- La colpa è di Mariano!
- The fault lies with Mariano!
- Mentalism experiments: kinesics and the Art of Lie
- Il principio dei vasi comunicanti
- Law of connected vessels
- La voce interiore
- The inner voice
- Un viaggio in Australia
- A trip to Australia
- Appunti di viaggio – Miscugli e matematica
- Travel notes – Moves, Shuffles and Mathematics
- Acqua, olio, miscugli e matematica
- Water, Oil, Shuffles and Mathematics
- Spelling: lettere o numeri?
- Spelling: letters or numbers?
- L'Universo del numero 9
- The Univers of number 9
- Close-up al telefono - XVI
- Remote close-up XVI
- Close-up al telefono - XVII
- Remote close-up XVII
- Close-up al telefono - XVIII
- Remote close-up XVIII
- Il PIN del Bancomat ed altre storie - Close-up al telefono XIX
- ATM pin and others stories - Remote close-up XIX
- Close-up al telefono XX - In magica Augusta Taurinorum
- Remote close-up XX XX - In magica Augusta Taurinorum
- Close up al telefono – Volume XXI
- Remote close up – Volume XXI

Sentitevi liberi di utilizzare, nel modo che credete più opportuno, tutte le parti da me qui riportate, senza bisogno di alcuna autorizzazione citando sempre, quando possibile, questa pubblicazione e gli autori originali.

CLOSE UP AL TELEFONO

Condurre effetti al telefono presenta alcune difficoltà “strutturali”:

Devi preparare una presentazione meticolosa e rivederla in dettaglio; in close-up o in palcoscenico hai lo spettatore in presenza e puoi verificare in qualsiasi momento se sta seguendo correttamente le tue istruzioni.

Al telefono no: devi spiegare ogni operazione in modo semplice, passo - passo e, non potendo controllare visivamente, sei costretto a predisporre, nella presentazione, dei “paletti” di controllo; il tutto, però, a patto che la tua descrizione sia assolutamente perfetta e, contemporaneamente, impeccabile, senza pericoli di fraintendimenti.

Devi quindi cercare di scrivere istruzioni semplici, univoche e devi controllare periodicamente (se non quasi ogni volta) che queste siano state eseguite come ti aspettavi.

Devi preparare (come per tutte le esibizioni) un'introduzione che descriva lo scopo del gioco, da dove parti e dove vuoi arrivare; tuttavia, devi essere breve e incisivo; quasi tutti gli effetti sono matematici o automatici, e la “rivelazione” finale va studiata bene, per evitare che una “mente esperta” possa comprendere il principio: non può che essere presentato come un effetto di mentalismo, ed anche così non risulta comunque facile scegliere “come”.

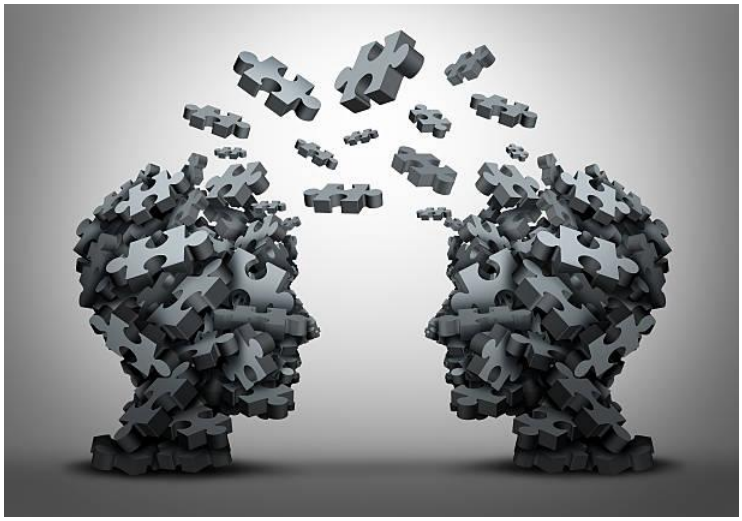
Tutti i grandi maestri di Magia ed Illusionismo raccomandano, nei loro incontri, due punti essenziali:
- semplificate al massimo gli effetti, togliete tutto quello che non è strettamente necessario,
- costruite un commento, una storia che valga la pena di essere raccontata, che appassioni gli ascoltatori, che contribuisca alla creazione del climax perfetto per il finale, in modo da stupire i vostri ascoltatori.

Il commento, la storia giustificano ed accompagnano l'esecutore nello svolgimento dell'effetto, e sono sempre importanti, indipendentemente dal metodo e dalla tecnica utilizzata; in cartomagia, sia nei giochi di destrezza di mano che nei giochi automatici o matematici; anche quando non si utilizzano le carte, sia in situazioni ravvicinate che in salotto o in palcoscenico (oggetti, corde, scatole, gimmick) la storia è fondamentale!

Abbiamo bisogno di creatività, per essere originali nelle nostre presentazioni, dobbiamo creare tante storie nuove, strane, accattivanti, che si facciano ricordare.

Ho raccolto, negli ultimi anni, quasi 150 effetti da proporre al telefono: alcuni sono "vecchi" di qualche secolo, altri più recenti; alcuni conosciuti da molti colleghi, altri meno noti, altri assolutamente nuovi; ho cercato, per ognuno, un contesto, una storia originale, nuova, proprio per aggiungere qualcosa di mio ad un lavoro prezioso e già pronto, anzi: ho cercato, ove possibile, di utilizzare il principio, di ampliarlo, associarlo ad altri, ma sempre con umiltà e rispetto per i creatori originali:

In questa prima parte, che ho denominato "Effetti a raffica" ho raccolto quelli "veloci", immediati, da proporre al volo, magari in piedi: si tratta di effetto spesso "dirompenti" come non mai! Li condivido con piacere!



Il testo da utilizzare per lo spettatore è scritto con questo tipo di Font
LE NOTE SEGRETE PER L'ESECUTORE SONO SCRITTE CON QUESTO TIPO DI FONT

GIOCA I TUOI NUMERI AL LOTTO

Ognuno di noi, spesso, ha dei numeri "preferiti": se deve giocare ad una lotteria, di solito, preferisce giocare quelli. Altre volte, invece, si sceglie un numero a caso, magari guardando la targa della prima macchina che passa, o leggendo uno scontrino di cassa! Proviamo a scegliere dei numeri a caso….. oppure, non so, FACCIAMOCI SCEGLIERE NOI, DAI NUMERI!

1) Distribuisci, una alla volta le carte, di dorso, in due mazzetti, ognuno di cinque carte; ogni volta che posi una carta, nominala ad alta voce

Segnati

la seconda e la quarta

carta di ogni mazzetto.

2) Prendi uno dei due mazzetti, capovolgilo e posalo sopra all'altro
3) Prendi in mano tutto il mazzetto; prendi e prime due carte, insieme e capovolgile sopra il mazzetto.
4) Alza e completa
5) Ancora, prendi due carte, capovolgile; alza e completa; non fare caso se giri carte di faccia o di dorso, non importa.
6) Continua a capovolgere e alzare fino a quando vuoi; dimmi quando vuoi finire

7) Distribuisci, una carta alla volta, in due mazzetti, uno a sinistra ed uno a destra.
8) Scegli uno dei due mazzetti, prendilo in mano, capovolgilo e posalo sopra all'altro
9) Apri le carte a ventaglio: avrai 4 carte in un senso e 6 nell'altro….
10) Non so dirti perché, ma … mi viene in mente il …. di …… *(UNA DELLE CARTE CHE TI ERI SEGNATO)* Lo vedi, da una delle due parti? Si…. Bene.. devo dirti che questa carta mi sta mandando un messaggio….si….. **MI HA SCELTO**….. e insieme a me e lei ci sono*: (E NOMINI LE ALTRE TRE CARTE CHE TI ERI SEGNATO)*

EFFETTO COMPLETAMENTE AUTOMATICO

IL GIOCO DI LINO (BANFI)

Il grande Lino Banfi ha recentemente raccontato che, quando era giovane ed incominciava a lavorare nel campo dello spettacolo, subito dopo la seconda guerra mondiale, accettava qualsiasi offerta, pur di guadagnare qualcosa e di acquisire esperienza nelle arti teatrali: dai lavori più umili, ad altri, magari non appariscenti: tutti gli hanno accresciuto il bagaglio artistico. Tra queste esperienze, Lino ricorda di avere "strappato" qualche segreto ad un illusionista che si esibiva nel teatro del varietà e che gli aveva chiesto di fargli da assistente.

1) Dice un mio caro amico, grande matematico, che tutto è rappresentabile attraverso numeri, equazioni e formule. Io sostengo che, volendo, anche gli stati d'animo possono essere rappresentati da numeri; un esempio?
2) Pensa a ieri, a quello che hai fatto, visto vissuto, e rappresentalo con un numero, una sola cifra: scrivila su un foglio.
3) Ora pensa ad oggi: la tua giornata, bella, brutta, vissuta: rappresentala con un numero, una sola cifra, diversa da quella che hai detto prima; scrivila vicino a quella, alla sua destra.
4) E adesso concentrati su domani; non IL TUO DOMANI, solo la giornata di domani, cosa pensi di fare, cosa ti aspetti, cosa pensi di ottenere; anche in questo caso, rappresenta domani con una cifra, diversa dalle altre due, e scrivila vicino a quelle, alla loro destra; hai ottenuto un numero, di tre cifre, che rappresenta il tuo oggi, influenzato dal vissuto di ieri e dalle aspettative di domani; domani il tuo numero sarà ancora un altro!
5) Scrivi sotto al tuo numero, in colonna, lo stesso numero, invertendo la posizione dei numeri; ad esempio:

a. 846
b. 648

6) Fai la differenza, ma non dirmi, ovviamente, il risultato (846-648=198)
7) Ora ripeti mentalmente quel numero, ad alta voce, urlalo, se necessario, in modo che io lo percepisca.
8) Mi arriva un segnale confuso; aiutami: dimmi solo un numero: o quello a destra (le unita') o quello a sinistra (centinaia). **(Es. 1 -centinaia)**
9) Bene, ripeti mentalmente il tuo numero intero, ancora….ancora.. adesso ho capito; il tuo numero e' 198.

METODO

IL PRINCIPIO E' MOLTO SEMPLICE;

EFFETTUANDO UNA SOTTRAZIONE

TRA DUE NUMERI "CAPOVOLTI",

COME AL PUNTO 3,

IL RISULTATO AVRA' SEMPRE

***3 CIFRE**, DI CUI:*

LA CIFRA CENTRALE È SEMPRE UN 9

E LA SOMMA DELLE ALTRE DUE CIFRE

(UNITÀ E CENTINAIA) SARÀ SEMPRE 9

NELL'ESEMPIO RIPORTATO, 198:

SE MI VIENE DETTO 1,
(CIFRA DELLE CENTINAIA)
*IL COMPLEMENTO A 9 **E' 8,***
CHE SARÀ QUINDI LA CIFRA DELLE UNITÀ

SE MI VIENE DETTO 8,
(CIFRA DELLE UNITÀ)
*IL COMPLEMENTO A 9 E' **1,***
CHE SARÀ QUINDI LA CIFRA DELLE CENTINAIA

IL CONCETTO DI CAUSALITA' ***(no casualità)***

La causalità è rapporto che lega la causa con l'effetto: nulla accade nel mondo senza che vi sia una causa determinata (conseguentemente dovrebbe essere possibile prevedere il ripetersi di un evento quando si conoscano le cause che lo hanno già prodotto una volta).

In statistica, rapporto di causalità è il confronto tra la frequenza o intensità di un fenomeno e la frequenza o intensità di un altro che è collegato al primo.

Insomma quando, se faccio qualcosa, magari succede anche qualcos'altro, e le due cose possono essere collegate!

Proviamo a verificare … la successione di casualità!

1) Prendi un mazzo di carte, e mescola bene; alza e ricomponi.
2) Dividi il mazzo in due metà, non proprio esattamente uguali; nel caso sposta due o tre carte da una parte all'altra, in modo che ci sia una piccola differenza, anche a vista.
3) Faremo questo esperimento con il mazzetto più piccolo: scarta l'altro.
4) Dividi il mazzetto che hai preso in tre parti; possono essere uguali o anche leggermente differenti (più di 3 e meno di 8)
5) Mischia ogni mazzetto; al termine scegline uno; vuoi togliere o mettere ancora una carta? O vuoi cambiare proprio il mazzetto? Quando hai deciso, prendi il mazzetto in mano e guarda, e ricorda, la carta che rimane di faccia.

L'effetto può anche essere proposto

a due o tre persone in contemporanea:

ognuno sceglierà il suo mazzetto

e dovrà ricordare la carta di faccia

6) Sei d'accordo che hai fatto una serie di scelte assolutamente casuali? Hai mescolato, tagliato, diviso in tre mazzetti, passato carte da un mazzetto all'altro e scelto un mazzetto a caso; io non posso assolutamente sapere di quante carte è composto ora il tuo mazzetto, ma … ora "programmiamo" il nostro mazzetto di carte
7) Passa, da sopra a sotto, una per volta, tante carte quanto le lettere della parola C-O-M-P-U-T-E-R
8) Causa ed effetto… alcune cose succedono perché altre le provocano….
9) Prendi il tuo mazzetto in mano; posa sul tavolo la prima carta (di dorso) del mazzetto; prendi la successiva e mettila sotto, per ultima; prendi nuovamente la prima carta e posala sul tavolo, e poi la successiva sotto, fino a quando non rimani con una carta sola. Fermati, tienila coperta, ancora!
10) Causa ed effetto! Già Platone affermava il legame tra causa ed effetto riferendosi anche alla nostra vita di tutti i giorni: ciò che saremo è conseguenza diretta di ciò che facciamo e che scegliamo oggi…….Avevi visto una carta……che carta era?
11) Ora guarda … causa ed effetto: gira la carta che hai in mano e pronuncia ad alta voce quello che vedi: è la tua carta si o no?

METODO:

Effetto completamente automatico.

Con tre spettatori, ognuno effettuerà

la conta australiana con le sue carte

ed ognuno otterrà la carta che aveva visto

in precedenza.

PUÒ OVVIAMENTE ESSERE PROPOSTO

AD UN GRANDE GRUPPO DI PERSONE,

PURCHÈ OGNUNO DI LORO ABBIA UN MAZZETTO COMPOSTO DA ALMENO 3 CARTE E NON PIÙ DI 8

COPPIA ROTTA E RICOMPOSTA

L'antico "Rituale del Reincontro", veniva utilizzato, nell'antichità, per riunire le coppie che si erano separate ma desideravano ritrovarsi ancora.

Utilizzando dei bigliettini colorati o un po' di carte, prese a caso, sperimenteremo un metodo efficace per riavvicinarci a persone e sentimenti che parevano lontani, ma che possiamo rintracciare per condividere, ancora, la nostra vita.

1) Hai bisogno di 12 biglietti bianchi; pensa ad una coppia famosa (ad esempio Romeo e Giulietta) e scrivi i loro nomi su 2 biglietti; mettili sul tavolo davanti a te i 2 biglietti, uno sopra l'altro.
2) Prendi gli altri biglietti e scrivi altre cinque coppie, quelle che ti vengono in mente; te ne posso suggerire qualcuna:
    a. Tarzan e Jane, Renzo e Lucia, Paolo e Francesca, Ettore e Andromaca, Ulisse e Penelope, John Lennon e Yoko Ono, Serge Gainsbourg & Jane Birkin, Liz Taylor e Richard Burton, Sophia Loren e Marcello Mastroianni, Katharine Hepburn e Spencer Tracy
3) La vita è per tutti un'avventura: anche le coppie più affiatate, a volte, anche solo per un breve periodo, si allontanano!
4) Metti davanti a te, sul tavolo, i biglietti uniti a coppie, a faccia in su, tenendo separate le coppie (io, per comodità, farò le stesse cose, con le mie coppie).
5) Per ogni coppia, gira un biglietto con il dorso verso l'alto; di alcune puoi girare il biglietto che sta sopra, di altre il biglietto che sta sotto: alcune coppie saranno faccia contro faccia ed altre dorso contro dorso.
6) Uniamo le coppie in un unico mazzetto, mettendo ogni coppia una sopra l'altra, nell'ordine che vogliamo.

7) Ora romperemo le coppie: distribuiamo, una per volta, da sopra il mazzo, un biglietto a destra ed uno a sinistra: ora le coppie sono divise!
8) Uniamo i due mazzetti, con l'ordine che vogliamo, quello di sinistra su quello di destra, o al contrario, come vuoi.
9) Taglia e completa il taglio quante volte vuoi.
10) Attenzione: all'ultimo taglio devi avere il biglietto superiore a faccia in su! Separa questo biglietto dal mazzetto e mettilo davanti a te, al centro in mezzo al tavolo. Quel biglietto siamo noi, che vogliamo cercare la nostra anima gemella!
11) Prendi tre biglietti da sotto il mazzetto, e spostali sopra: uno alla volta o anche tutti insieme.
12) Prendi il biglietto che ora hai sopra al mazzetto e spostalo in seconda o in terza posizione, partendo dall'alto.
13) Prendi ancora due biglietti da sotto, e portali sopra il mazzo.
14) Prendi due o tre biglietti da sopra, e disperdili al centro del mazzo.
15) Prendi ancora due biglietti da sopra, e scambiali tra di loro.
16) Purtroppo la vita è così: passa il tempo e le persone vanno e vengono: ma noi siamo rimasti soli!
17) Sposta il biglietto che ora è sotto, e mettilo sopra al mazzetto.
18) Prendi da sotto due o tre biglietti, girali, se vuoi, e perdili in mezzo al mazzetto. La vita mescola tempo e persone, sempre!
19) Prendi il biglietto che per caso è capitato sopra al mazzetto, e mettilo a coprire quello che avevi lasciato sul tavolo, davanti a te.
20) Prendi, dal mazzetto che hai in mano, un qualsiasi biglietto che abbia il dorso verso l'alto, e mettilo davanti a te, dove ci sono le due carte.
21) Prendi, dal mazzetto che hai in mano, quanti biglietti vuoi, purchè siano con il dorso verso l'alto, e mettili sul tavolo, sopra gli altri. Metti via i biglietti che ti sono rimasti in mano: non ti servono più!
22) Taglia e completa i biglietti che hai davanti a te sul tavolo; taglia quante volte vuoi, ma non lasciare l'unico biglietto a faccia in su a vista: se succedesse, taglia ancora una volta.
23) Stendi a ventaglio, davanti a te, i biglietti: ora prendi il biglietto che è a faccia in su, ed il biglietto che è sopra ad esso: tienili in mano e togli gli altri, non ti servono più!
24) Ora hai in mano biglietti che si baciano: soffia sopra, ed aprili, in modo da vederli entrambe: la coppia è stata ricomposta? Bene, allora il Rituale del Reincontro è riuscito!

METODO:

EFFETTO AUTOMATICO

PAZZO POKER, CON LA CARTA O LE MONETE

1) Il poker e' un gioco appassionante, noto anche per le sue varianti; oggi ne sperimenteremo una: il poker del pazzo. Farai tutto tu, con delle normali monete (o con dei biglietti da visita o cartoncini o pezzi di carta, non importa cosa: ogni pezzo conta per uno, indipendentemente da scritte o colore).
2) Siamo due giocatori di poker: distribuisci ad ognuno quante monete vuoi, in egual numero per entrambi, non piu' di 10 monete a testa.
3) Ora io scarto una moneta; ma non so di certo quante monete mi hai dato e quante me ne restano!
4) Ora scarica tu quante monete vuoi vuoi; dimmi quante ne scarichi ***(ad esempio: 5)***; certamente, anche in questo caso, non posso sapere quante monete tu possa avere!
5) Scarica dalle mie monete tante quante ne hai tu adesso tu.
6) Bene, ora e' caos totale; quante monete avro' adesso io? Beh il poker matto si gioca cosi': devi dire 5 o 6 numeri a caso: uno di questi numeri e' il numero delle carte che ho in mano; pensaci bene, pensa ai numeri e, quando te lo dirò comincia a pronunciarli velocemente una, cinque, dieci volte, di continuo, ti fermero' io.... Ah, dimenticavo, mentre reciti la filastrocca dei numeri devi rimanere concentrato sul tuo! Sei pronto? Parti, ti fermerò io!
7) Fermati, fermati.... Ora ho capito bene, vediamo se e' vero: IO HO ***(5-1=4)*** 4 CARTE!

METODO:

PER SAPERE QUANTE MONETE HO, BASTA TOGLIERE 1

DALLE MONETE CHE LO SPETTATORE AVEVA SCARTATO A SE STESSO

PARI O DISPARI?

Anche le decisioni più innocue, le scelte più leggere vengono influenzate dalla nostra personalità. Ti dirò una manciata di numeri e ti chiederò di sceglierne alcuni … alla fine riuscirò ad indovinare le tue scelte!

1) Adesso ti dirò, a coppie, dei numeri: ogni volta scrivili, vicini, in una riga differente.
2) Scrivi, nella prima riga, 0 e 1.
3) Nella seconda riga, rispettivamente incolonnati, 2 e 3
4) Nella terza riga, 4 e 5
5) Nella quarta riga, 6 e 7
6) Nella quinta riga, 8 e 9
7) Nella sesta riga, 10 e 11
8) Nella settima riga, 12 e 13
9) Ora, per ogni riga, scegli uno dei due numeri, e fai un cerchio intorno al numero scelto.
10) Fai il totale dei numeri che hai cerchiato
11) Ora, concentrati, e cerca di trasmettermi mentalmente il numero totale che hai calcolato…
12) No, non mi arriva niente! Aiutami: dimmi solo: quanti numeri dispari ci sono tra quelli che hai cerchiato?

13) Ho capito! Il tuo numero e'……

METODO

DEVI SOMMARE 42

ALLA QUANTITA'

DI NUMERI DISPARI

CHE LO SPETTATORE TI HA DETTO;

ESEMPIO:

SE HA SCELTO 0,2,5,7,8,10,12,

CI SONO DUE NUMERI DISPARI,

QUINDI 42+ 2= 44

44 = 0+2+5+7+8+10+12

0	1
2	3
4	5
6	7
8	9
10	11
12	13
42	

L'AMORE VINCE SEMPRE!

1) Prendi 8 biglietti bianchi, e scrivi i nomi di 4 coppie, di qualsiasi genere: ROMEO e GIULIETTA, STANLIO e OLLIO, JACK LEMMON e WALTER MATTAU, RICHARD GERE e JULIA ROBERTS …
2) Posa sul tavolo, a dorso in alto, le quattro coppie di biglietti
3) Prendi un nuovo biglietto, scrivici sopra LOVE (amore per l'amico, per il compagno, per l'artista: l'Amore guida il mondo!) e mettilo sopra a uno dei quattro mazzetti, di dorso.
4) Prendi uno degli altri mazzetti e mettilo sopra a quello dove c'è l'Amore.
5) Prendi uno dei due mazzetti rimanenti: senza dirmi cosa farai, puoi decidere se metterlo sopra al mazzetto con l'Amore, o se vuoi mettere da parte quei biglietti e non usarli più.
6) Prendi l'ultimo mazzetto rimasto; anche in questo caso puoi decidere se metterlo sopra al mazzetto con l'Amore o se vuoi mettere da parte quei biglietti e non usarli più (senza, ovviamente, dirmi cosa farai)
7) Io, questo punto, non posso assolutamente sapere né quanti biglietti hai, né dove sia l'Amore.
8) Proviamo a cercarlo: distribuisci i biglietti ad uno ad uno, a dorso in alto, in due mazzetti, uno a sinistra ed uno a destra

INDIPENDENTEMENTE

DAL NUMERO DI BIGLIETTI TENUTI,

L'AMORE E' IL SECONDO BIGLIETTO

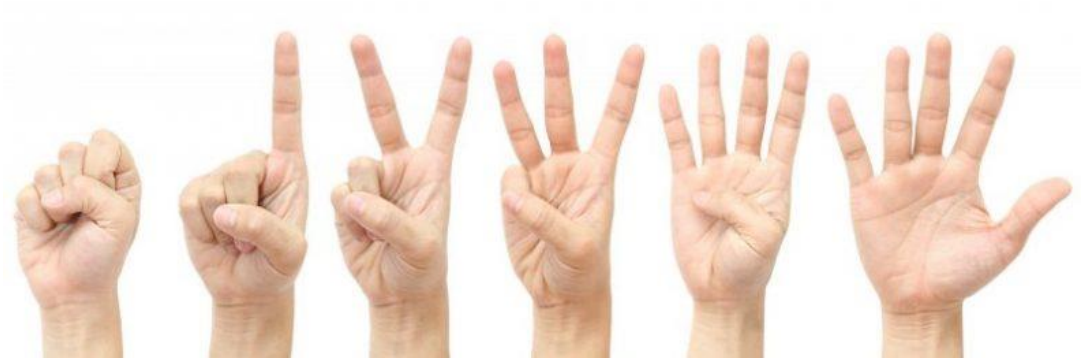
DEL MAZZETTO DI SINISTRA;

SI PUO' PROCEDERE IN MOLTI MODI;

UN ESEMPIO:

- *Hai due mazzetti: scarta il mazzetto di destra e ridistribuisci in due mazzetti*
- *Scarta il mazzetto di destra e ridistribuisci in due mazzetti*
- *Scarta il mazzetto di sinistra e ridistribuisci in due mazzetti*
- *Scarta il mazzetto di sinistra e ridistribuisci in due mazzetti*
- *L'Amore vince sempre: è l'ultimo biglietto rimasto!*

A SCELTA LIBERA *(11)*



1) Scegli 5 oggetti a caso, e disponili a piacere sul tavolo, da sinistra a destra; il primo a sinistra sara' il numero 1, poi il 2, il 3, il 4 ed il 5 a destra.
2) Ora scegli mentalmente uno degli oggetti: sara' il tuo oggetto magico, il tuo strumento guida!
3) Identifica (senza dirmelo) la posizione del tuo oggetto: 1, 2, 3, 4 o 5? ***(ad esempio: 4)***
4) Scambia, un passo alla volta, l'oggetto che hai scelto, tante volte quanto e' il numero della sua posizione.

In questo modo

viene scambiato 4 volte

e cadra' su un numero pari;

se fosse stato 3

si sarebbe scambiato 3 volte

e sarebbe caduto nuovamente in un numero pari

5) Scambialo ancora una volta ***(passa in posizione dispari)***
6) Scambialo ancora una volta ***(passa in posizione pari)***
7) Appoggia la mano su ogni oggetto, a turno, da sinistra a destra; ogni volta che tocchi l'oggetto, guardalo e dimmi "QUESTO E' IL MIO OGGETTO"; io

valutero', dal tono della tua voce, se dirai' la verita' o se mi mentirai; parti da sinistra.

Al termine di questa procedura,

dite che il primo oggetto a sinistra

non e' il suo.

Fatelo scartare.

8) Bisogna ripartire da dove eravamo arrivati: spostati di 3 posizioni.

(era una posizione pari);

se lo facciamo spostare

di un numero dispari di volte,

andra' o nella posizione

che avevamo identificato

con 3 o in posizione 5.

Ripetete il punto 7…

…e fate scartare l'oggetto che era in posizione 2.

9) Perfetto. Ora spostati ancora di una posizione.

Se lo fate spostare

di una posizione

andra' obbligatoriamente in posizione 4;

fate rifare la sceneggiata

del punto 7;

potete anche chiudere qui

(scartandone 2 insieme)

oppure scartate quello in posizione 3,

fate la sceneggiata

e annunciate che e' l'oggetto in posizione 4!

RPS di Aldo Colombini (creato da Didier Duprè)

Parlando di Morra Cinese o RPS, non si può non citare questa routine di Aldo Colombini: semplice ed efficace strumento di close-up.

Spiegate allo spettatore il meccanismo della morra cinese e fate insieme qualche esempio utilizzando le mani per i simboli: una volta vincerà uno, un'altra un altro, per due o tre volte.

Poi estraete una busta dalla tasca, dicendo che è la vostra previsione, chiedete allo spettatore di concentrarsi… e via!

Lo spettatore ha mostrato le forbici, e voi il sasso! Avete vinto voi! Aprite la busta ed estraete la previsione

È uscito un gettone: da una parte c'è scritto: VINCERÒ IO; girando il gettone sono disegnati un pugno e due dita a forbice. Previsione azzeccata!

Ma…….

SOLUZIONE

L'esecutore mostrerà sempre il pugno.

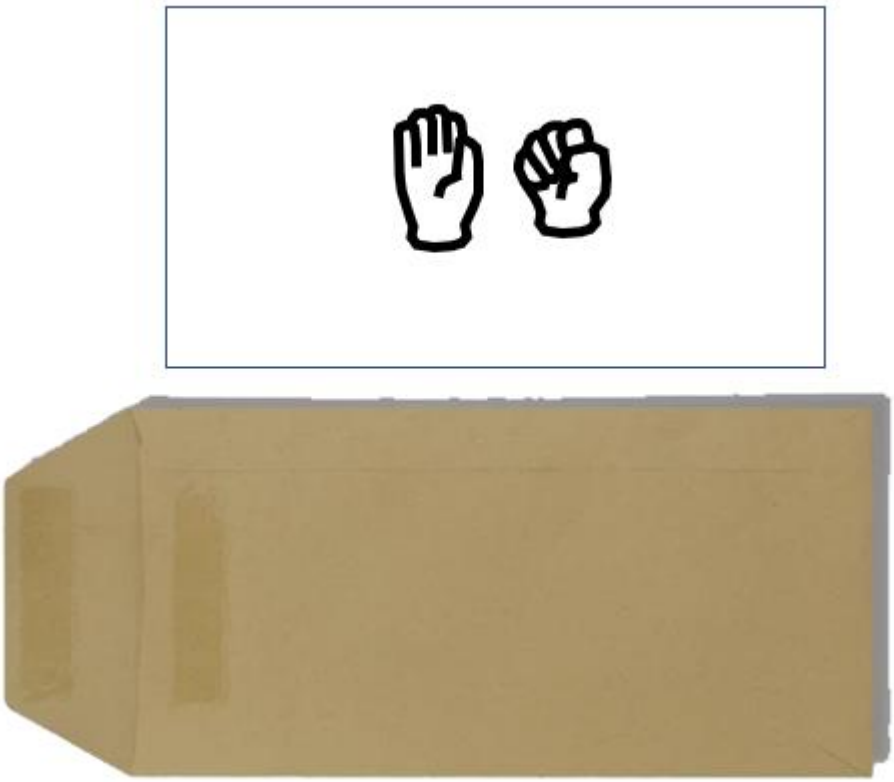
Ovviamente sono possibili due uscite.

Dentro la busta c'è:

- un gettone, di dimensioni un po' più piccole della busta (con pugno e forbici disegnate e scritto VINCERÒ IO;
- ed un biglietto, grande come la busta, con disegnati il pugno e la mano aperta (carta, che vince sul sasso): dietro al biglietto c'è scritto VINCERAI TU!

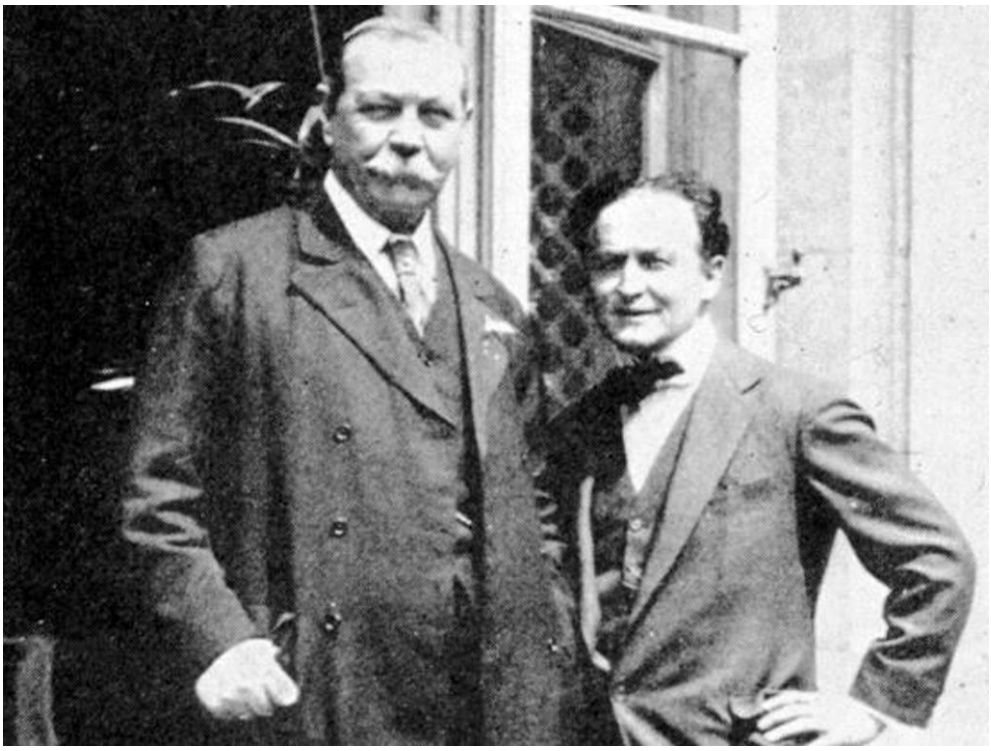
USCITA 1: Se vince l'esecutore, basta stringere la busta con due dita (trattenendo il biglietto) e fare scorrere fuori il gettone, come in figura

USCITA 2: Se vince lo spettatore, girate l'apertura della busta verso l'altro ed estraete il biglietto, come in figura (il gettone non cadrà e resterà dentro la busta).



(creato da Didier Duprè)

HOUDINI E CONAN DOYLE



Houdini e Arthur Conan Doyle, il creatore di Sherlock Holmes, si conobbero nel 1920. Col tempo si frequentarono ed affrontarono spesso, da opposte posizioni, la problematica dello spiritismo.

Ebbero lunghe discussioni sullo Spiritualismo su alcune investigazioni psichiche.

Doyle aveva assistito ad una dimostrazione degli Zancig, una coppia di lettori mentali da varietà, e si era convinto che erano dei telepati reali. Houdini, invece, li conosceva personalmente : erano prestigiatori riconosciuti e membri della società dei Maghi Americani, ma nulla di questo smosse Doyle. "Sir Arthur disse che era capace di scoprire imbrogli", scrisse Houdini nelle sue note "ed avemmo una discussione in cui ho detto che non credevo che fosse così. Mi ha guardato sorpreso e gli ho detto. "Beh, anch'io, una volta ogni tanto, vedo qualcosa che non mi so spiegare"; e così gli ho proposto questo esperimento!

1) Prendi un mazzo di carte, mischia, taglia e completa quante volte vuoi.
2) Posa, ad una ad una, una sopra l'altra, 10 carte.
3) Fai, vicino a quello, un altro mazzetto di 10 carte; metti via il resto del mazzo, non serve più.

4) Prendi in mano uno dei due mazzetti; mischialo bene; ora dovremo fare 2 mazzetti, ognuno con un numero diverso di carte: posa 3 carte sopra all'altro mazzetto.
5) Con le carte che ti sono rimaste in mano, fai due mazzetti, con diverso numero di carte, e mettine uno a destra del mazzetto che c'è sul tavolo; posa il tuo sulla sinistra: hai davanti a te tre mazzetti, uno piccolo, uno più grande, e un altro piccolo.
6) Prendi in mano il mazzetto di destra e conta mentalmente quante carte ha, e ricordati quel numero (X). Rimettilo giù, a destra.
7) Prendi il mazzo al centro e guarda la carta che occupa X° posto, come il tuo numero, e ricomponi il mazzetto senza cambiare l'ordine delle carte: ricordati quella carta. Posa nuovamente il mazzetto al centro.
8) Ricapitoliamo: a sinistra e a destra due mazzetti di carte, di cui io non conosco il numero; al centro, in un punto per me imprecisato, hai visto una carta.
9) Prendi il mazzetto di sinistra e mettilo sopra al mazzetto al centro; prendi questo nuovo mazzetto, e mettilo sopra al mazzetto di destra: la tua carta è in mezzo, ora veramente persa, non posso assolutamente sapere dove!
10) E qui ti sfido! Fai trovare la tua carta, ADESSO, ai tuoi amici! Loro non ci riusciranno. Ma IO si! Houdini la troverà!
11) Posa una carta per ogni lettera del mio nome, lentamente:
    a. H – O – U – D – I – N – I
    b. Fermati! Quella è l'ultima carta che hai posato? Prendila e girala: QUELLA È LA TUA CARTA!

METODO:

L'EFFETTO È ASSOLUTAMENTE AUTOMATICO

LA CARTA SCELTA SI TROVERÀ,

ALLA FINE DELLE MANIPOLAZIONI,

AL SETTIMO POSTO

PARTENDO DALLA PRIMA CARTA DEL MAZZO

QUANDO NASCE UN AMORE

Il principio di questo effetto utilizza una conta australiana "under-down", seguito da una serie di miscugli antifaro; funziona sempre con mazzi composti da 4, da 8, da 16 o da 32 carte. Nelle versioni con 4 o 8 carte utilizza spesso biglietti su cui scrivo le associazioni più disparate, in funzione della serata e della tipologia di pubblico presente. Le versioni con 16 o 32 carte sono un poco più "lunghe" e preferisco utilizzare carte da gioco in situazione di close-up al tavolo: faccio scegliere una carta, la controllo in ultima posizione (dall'alto) per proseguire con la conta australiana ed i conteggi antifaro.

La versione qui presentata utilizza biglietti, e l'ambientazione con la ragazza o il ragazzo "dei miei sogni" è simpatica sia per situazioni di close-up in presenza che di esecuzione a distanza, in collegamento telefonico, anche con il solo audio.

1) Da ragazzino, ero innamorato di tutte le ragazze che conoscevo … ma nessuna mi filava! Allora mi ero inventato questo "Amore Platonico".
2) Anche le carte hanno le loro simpatie! Anzi alcuni dicono che … si possono anche innamorare! Che ne so, il tre di fiori potrebbe innamorarsi dell'otto di quadri, e così via! Proviamo a vedere se è vero!
3) Prendi 8 biglietti: sul primo scrivi il tuo nome, e posalo a dorso in alto, davanti a te:
4) Sui 7 biglietti rimasti scrivi il nome di 7 bellissime ragazze di cui sei "enormemente" innamorato! Mescola bene il mazzetto e posalo sopra alla tua carta, a dorso in alto.
5) Proviamo con il classico m'ama – non m'ama; prendi il primo biglietto e mettilo sotto agli altri, e pronuncia M'AMA!

6) Poi prendi il biglietto sopra posalo sul tavolo: NON M'AMA!
7) Continua, fino a quando non avrai posato tutte i biglietti sul tavolo
8) Gira il primo biglietto: non sei tu! Chissà se questa ragazza ci aiuterà a ritrovarti! Lascialo a faccia in alto e mettilo nuovamente sopra il mazzetto.
9) Taglia dove vuoi, poi distribuisci le carte in due mazzetti, uno a sinistra ed uno a destra
10) La "ragazza" ci sta dando un segno! Tieni il mazzetto dove c'è il biglietto girato, e scarta l'altro; alza e completa e distribuisci nuovamente in due mazzetti
11) Scarta il mazzetto dove non c'è il biglietto girato, alza e completa e distribuisci nuovamente in due mazzetti
12) Rimarrai con due carte, una è quella girata, e l'altra … SEI TU! E' NATO UN AMORE!

METODO

Effetto completamente automatico;

la conta australiana "essenziale",

con aggiunta di una simpatica conta antifaro

I 4 ELEMENTI

ARIA ACQUA TERRA FUOCO: ogni elemento non può esistere senza l'altro, avendo la capacità di mutarsi l'uno nell'altro. ...
Il Fuoco e l'Aria sono elementi attivi, in quanto agiscono su un oggetto per modificarlo, mentre l'Acqua e la Terra sono elementi passivi, poiché indicano stasi. Quale e' il tuo elemento fondamentale?

Prendi 4 biglietti da visita, o 4 biglietti, piu' o meno delle stesse dimensioni; se non li hai a portata di mano, prendi 4 carte da gioco (4 qualsiasi); scrivi su ogni biglietto il nome di un elemento (ARIA ACQUA TERRA FUOCO); se hai le carte da gioco scegli 4 carte: puoi associarle ai simboli, o puoi dare loro un significato che ti piace, legato alla tua personalita'.

E ricorda: useremo anche il magico numero 7!

Prendi i quattro biglietti, e mischiali quanto vuoi; alza e completa quanto vuoi; guarda (e ricorda) il biglietto che vedi di faccia in fondo al mazzetto (il quarto da sopra, guardando il mazzetto dalla parte del dorso); ora siamo pronti ad incominciare:

1) Metti il mazzo, con il dorso dei biglietti in alto, sulla mano sinistra
2) Prendi il primo biglietto sopra, e mettila sotto al mazzo

3) Prendi ora in mano il biglietto che adesso è il primo di dorso, giralo a faccia in alto, e mettilo sotto al mazzo
4) Prendi ora il (nuovo) primo biglietto del mazzo e giralo (se è a faccia in su, mettilo a faccia in giù e viceversa), e mettilo sotto al mazzo
5) Prendi il primo biglietto in alto e mettilo sotto al mazzo
6) Prendi il primo biglietto in alto, giralo, e mettilo sotto al mazzo
7) Siamo finalmente alla 7° istruzione: APRI I BIGLIETTI A VENTAGLIO: SOLO IL BIGLIETTO CHE AVEVI VISTO ALL'INIZIO È GIRATO IN VERSO CONTRARIO AGLI ALTRI: QUELLO E' IL TUO ELEMENTO NATURALE, IL TUO PORTAFORTUNA.

L'EFFETTO
E' COMPLETAMENTE AUTOMATICO

MAGIE, MA SOLO CON IL TUO MAZZO DI CARTE

L'effetto puo' essere proposto anche ad un gruppo di persone. Ognuno conterà tante carte quanto le lettere del proprio nome e cognome, ognuno toglierà un numero di carte a piacere: quindi tutte condizioni assolutamente casuali, ma una conclusione "molto forte": ognuno ritroverà la propria carta!

1) Chi pensa che le carte abbiano un'anima non ha, in fondo, tutti i torti! Anzi le carte possono anche affezionarsi alle persone!
2) Per stabilire un buon rapporto tra te e le carte facciamo una cosa: metti sul tavolo, ad una ad una, tante carte quante sono le lettere del tuo nome; bene, ora aggiungi tante carte quante sono le lettere del tuo cognome.
3) Ora prendi in mano le carte, mischiale per bene, e presentati (mentalmente) a loro: ciao, io sono……; volete fare qualche esperimento con me? Quando sentirai di avere stabilito un rapporto, sei pronto ad incominciare!
4) Pensa ad un tuo numero magico, ***(ad esempio: 5)*** piccolo, rispetto al numero di carte che hai in mano, MA NON DIRMI QUALE E' IL TUO NUMERO; togli dal mazzetto tante carte quanto il tuo numero magico e mettile via, non ci servono più.
5) Guarda, senza spostarla di posto, la carta che, da sopra, occupa il posto del tuo numero magico, e ricordatela bene: quella e' la tua carta fortunata!
6) Passa, da sopra a sotto, una alla volta, tante carte quante sono le lettere del tuo nome.
7) Ora passa, una alla volta, da sopra a sotto, tante carte quante sono le lettere del tuo cognome.

ORA LA CARTA SCELTA DI OGNI SPETTATORE
È L'ULTIMA CHE È STATA SPOSTATA SOTTO
(LA PRIMA DI FACCIA)

8) *SE STAI PROPONENDO L'EFFETTO AD UN GRUPPO DI PERSONE, LA SOLUZIONE PIÙ SEMPLICE È*:
   a. Pensate bene alla carta che dovevate ricordarvi; concentratevi bene, ed immaginate di chiedere alle carte che avete in mano di spostarsi in modo opportuno, fino a rivelarvi la carta; concentratevi e pensate: SPOSTATI CARTA! SPOSTATI CARTA! SPOSTATI CARTA!
   b. Ora concentratevi sulla carta.
   c. Prendete dal mazzetto le prime tre carte, e mettetele, a caso, in mezzo al mazzetto;
   d. Ora prendete l'ultima carta del mazzetto, quella che è sotto, e spostatela in alto, come prima carta del mazzo;
   e. Ora prendete tre carte da sotto, e spostatele, a caso, dentro il mazzo,
   f. Prendete la prima carta del mazzo e posatela sul tavolo, davanti a voi;
   g. Mescolate bene le carte che vi rimangono in mano; ne abbiamo spostate, vero, di carte? Pensate alla vostra carta, ripetetevi in mente il suo numero ed il seme; pensatela intensamente
   h. Posate il mazzetto di carte che avete in mano a destra, e lasciatelo li!
   i. Ora potete finalmente pronunciate ad alta voce il nome della carta: pronunciatelo forte, urlate, se serve!
   j. Davanti a voi, sul tavolo, c'è una carta da sola; prendetela in mano…. E giratela sul tavolo di fronte a voi …. è la vostra carta? Si! Allora bravi, avete stabilito un buon rapporto con le vostre carte! Complimenti!

9) *SE STAI PROPONENDO L'EFFETTO AD UNA SOLO PERSONA, PUOI UTILIZZARE QUANTO DESCRITTO AL PUNTO 8, OPPURE PROCEDERE IN ALTRI MILLE MODI; UNO PUÒ ESSERE IL SEGUENTE:*
   a. Gira sul tavolo, ad una ad una le carte, nominandole e cercando di non tradire emozione quando nomini la tua *(TU CAPIRAI QUALE È LA CARTA SCELTA: L'ULTIMA NOMINATA; RICORDALA, PER RIVELARLA PIU' TARDI)*

10) No, non mi è ancora chiaro! Fammi una cortesia: prendi le carte in mano, mischiale e posale nuovamente ad una ad una, nominandole.

11) Ah, ora è chiaro… la tua carta è ……

METODO

1) PRENDI UN QUALSIASI NUMERO DI CARTE, CHE CHIAMEREMO **X**
2) TOGLI UN NUMERO QUALSIASI DI CARTE, CHE CHIAMEREMO **Y**, *(OVVIAMENTE Y<X)*
3) GUARDA (E RICORDA), NEL MAZZETTO CHE TI E' RIMASTO IN MANO, LA CARTA CHE, DAL DORSO, OCCUPA IL POSTO **Y**
4) PASSA, DA SOPRA A SOTTO, UNA ALLA VOLTA, TANTE CARTE QUANTO IL NUMERO **X**
5) AL TERMINE DEL CONTEGGIO LA CARTA CHE AVEVI GUARDATO E' L'ULTIMA CHA HAI PASSATO SOTTO, QUINDI

LA PRIMA DI FACCIA

MILLE E NON PIU' MILLE (1089)

1) Prendi dal mazzo un 10, di qualsiasi seme, e posalo sul tavolo, a faccia in alto, al centro
2) Prendi un 8, e posalo sopra al 10.
3) Prendi un 9, e posalo sopra all'8.
4) Prendi il mazzetto così ottenuto, capovolgilo (dorso in alto) e mettilo alla tua destra, sul tavolo.
5) Posa ora al centro, una sopra all'altra, a faccia in su, 9 carte, dall'asso al nove, non importa di quale seme.
6) Prendi in mano il mazzetto ottenuto, mischialo, alza e completa, posalo, di dorso, davanti a te.
7) Prendi le prime tre carte e posale a faccia in su, davanti a te, in riga; metti a sinistra la carta di valore piu' elevato e a destra la piu' piccola: avremo cosi' generato, a caso, un numero di 3 cifre
    a. (Es. 963)
8) Prendi un foglio di carta e scrivi il numero ottenuto.
9) Sotto, in colonna, scrivi lo stesso numero, invertendo completamente la posizione :
    a. 963
    b. 369

10) Fai la differenza tra i due numeri scritti (Es. 963-369= 594) (scrivila sul foglio, ovviamente.
11) Ora scrivi sotto a quel numero, in colonna, gli stessi 3 numeri, invertiti di posizione:
    a. 594
    b. 495
12) Fai la somma (594+495=1089); fai un bel cerchio sopra il risultato ottenuto.
13) Avevi messo da parte, a destra, 3 carte: prendilo, e posa le carte in riga, da sinistra a destra: guarda i valori delle carte, nell'ordine: vedrai un numero: **1089!**

L'EFFETTO
E' COMPLETAMENTE AUTOMATICO:
CON QUALUNQUE NUMERO DI TRE CIFRE,
UTILIZZANDO LA STESSA PROCEDURA,
SI OTTIENE SEMPRE 1089 !

NASCONDIMI UN NUMERO

Sono tanti i numeri ed i codici che dobbiamo ricordare: numeri di telefono, matricole dei documenti, pin del Bancomat……ognuno di noi, spesso, trova un modo di codificarli, per evitare che chiunque, trovandoli, li possa utilizzare: esiste un metodo per "criptarli" e vivere in sicurezza?

1) Scrivi in alto, su un foglio, un numero, composto di quante cifre vuoi (4, 5 6…; es. 24896 numero A): non dirmi se e' davvero il tuo pin del bancomat! Comunque, per evitare, cercheremo di camuffarlo in modo casuale, cosi' nessuno potra' carpirti segreti e soldi!
    a. Somma le cifre del numero che hai scritto prima, fino ad ottenere una cifra sola (2+4+8+9+6=29), poi 9+2=11, poi 1+1=2).
    b. Sottrai, al numero scritto in alto, il numero ottenuto (24896 – 2= 24894, numero B).
    c. Abbiamo cosi' ottenuto un nuovo numero, che tu magari hai enunciato casualmente ma che, altrettanto casualmente, e' stato modificato!
2) Scegli, cerchiandolo sul foglio, una delle cifre del numero B; quella cifra sara' il tuo numero nascosto (es.2),
3) Io non posso sapere ne' che numero hai scritto all'inizio, ne' il risultato delle operazioni; ho soltanto bisogno che tu mi riferisca i numeri rimanenti (senza quello che hai scelto) nell'ordine che vuoi (4894).
4) Ecco il tuo numero è……

METODO

La somma delle cifre del numero risultato della sottrazione

(numero B, 24894)

e' sempre uguale a nove o ad un suo multiplo;

togliendo una cifra,

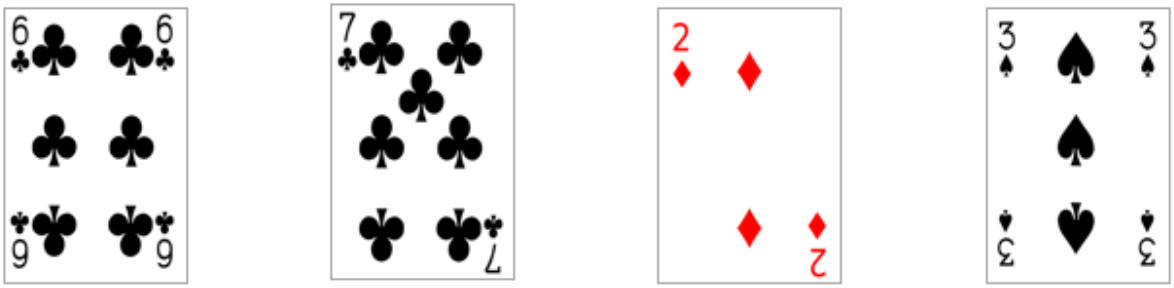
basta fare il complemento a nove

della somma dei numeri ricevuti

dallo spettatore.

- *24896 (numero A)*
- *La somma e' 2*
- *Il risultato della differenza tra i due (numero B) e' 24894*
- *<u>Primo esempio:</u>*
  - *Escludo il 2*
  - *Rimane 4894*
  - *La somma e' 4+8+9+4=25*
  - *Per arrivare al numero successivo (piu' grande) multiplo di 9, che e' il 27, mancano 2, il numero escluso*
- *<u>Secondo esempio:</u>*
  - *Escludo il 4*
  - *Rimane 2894*
  - *La somma e' 2+8+9+4= 23*
  - *Per arrivare a 27, ne mancano 4, come il numero escluso*

LA CARTA PSICHICA



L'utilizzo delle carte da gioco consente (utilizzando l'unicita' dei semi) di concludere 'effetto in modo elegante; è bene proporre questo effetto dopo un altro effetto con le carte, in modo da giustificare il loro utilizzo, così che lo spettatore non si accorga della forzature dei quattro semi differenti.

1) Numeri e carte da gioco offrono spesso molte combinazioni di "divertimento"; gli uni e le altre, pero', hanno un'anima potente e sono in grado di trasmettere vibrazioni per segnalare la propria presenza ed il proprio stato.
2) Abbiamo bisogno di numeri, ma non voglio influenzarti, che tu faccia una scelta libera; prendi la tua carta di identita' o la tua carta di credito, scegli quattro numeri successivi; puoi decidere se usareli cosi' o se vuoi, per ulteriore sicurezza, modificarli, uno o tutti, o cambiarli di posizione; quando sei pronto, segnali in un foglietto di carta ***(ad esempio : 5391)***
3) Sempre sul foglio, scrivi il numero invertendo i digit: ***1935***
4) Sottrai il numero piu' piccolo dal numero piu' grande

(5391 – 1935 = 3456)

5) Prendi un mazzo di carte ed estrai quattro carte, che abbiano il numero corrispondente ai quattro digit (3496) ma con quattro semi differenti; se nel numero ottenuto c'e' uno zero, metti un Re, se ci sono due zeri un Re ed una Donna, se ci sono tre zeri… scegli le 4 carte…..
6) Ora hai quattro carte: scegline una, quella per te piu' significativa o importante, concentrati bene su di essa, e poi mettila in tasca
7) Ora dimmi le carte che sono rimaste *(ad esempio 3 di cuori, 4 di quadri e 5 di fiori)*

METODO

IL SEME E' OVVIAMENTE QUELLO CHE MANCA

DAI TRE MENZIONATI:

*QUINDI **PICCHE***

IL NUMERO SI RICAVA FACENDO

IL COMPLEMENTO A NOVE

DELLA SOMMA DEI NUMERI RIMASTI:

*NE NOSTRIO CASO: **3+4+5: 12**;*

***2+1=3**,*

*QUINDI IL COMPLEMENTO A NOVE DI **3** E' **6***

LA CARTA NASCOSTA E' QUINDI IL SEI DI PICCHE

TAGLIA… A META'

1) Puoi mescolare le carte come vuoi, tu crederai di averle disposte a caso, secondo la tua volontà ma…. Non è sempre cosi', anzi: le carte fanno quello che vogliono, decidono loro come mettersi e sono pure capaci, di studiare sequenze e disposizioni strane per segnalare, a chi le conosce bene, o gli è amico, come si sono sistemate! Te lo dimostrero' con questo esperimento.
2) Prendi il mazzo di carte, mescolalo bene, posalo sul tavolo, a sinistra, davanti a te
3) Con la mano destra prendi circa meta' del mazzo (carta più, carta meno, non importa)
4) Conta, in silenzio, senza farti sentire da me, **quante carte hai preso**. Hai certamente in mente, ora, un numero di due cifre. ***(esempio: 24)***
5) Somma mentalmente il numero corrispondente alle decine con quello delle unita': avrai un nuovo numero ***(esempio: 2+4=6)***
6) Dal mazzo che hai in mano, conta, ad una ad una, sul tavolo, tante carte quanto il nuovo numero ottenuto ***(6 carte)***
7) Guarda la prima carta del mazzetto che ti e' rimasto in mano (e ricordatela)
8) Prendi il mazzetto di carte che hai da poco posato sul tavolo e mettilo sopra al mazzetto delle carte che hai in mano

9) Prendi il mazzetto di carte che avevi lasciato davanti a te, a sinistra e mettilo sopra alle carte che hai in mano
10) Gira il mazzo di carte che hai in mano a faccia in su
11) Quando ti diro' di partire, posa le carte, ad una ad una, cominciando dalla prima a vista, in alto, sul tavolo, formando un ventaglio da sinistra a destra;
12) Ogni volta che posi una carta, dimmi ad alta voce di che carta si tratta; ti chiedo una cosa: vai lentamente, ad una velocita' costante e cerca, ovviamente, di non tradire emozioni di voce quando nominerai la tua carta; non fermarti per nessun motivo: anche se pensi di avere mescolato le carte, esse si sono disposte come volevano loro e, essendo mia amiche, mi segnaleranno con precisione quale sarà la tua carta. Ti fermero' io al momento opportuno!

METODO:

La carta scelta e' – molto probabilmente –

LA 18°;

lascia passare 20 carte,

fermalo e chiedigli: e' uscita la tua carta?

Se dice si, e' la 18°;

(se dicesse no, potrebbe avere alzato piu' di 30 carte:

in questo caso, la sua carta sarebbe la 27°!)

E COSÌ NACQUE IL CAOS!

9) Posa sul tavolo, a dorso in alto, quatto coppie di carte
10) Prendi dal mazzo una ulteriore carta, guardala e ricordatela, e mettila sopra a uno dei quattro mazzetti
11) Prendi uno degli altri mazzetti e mettilo sopra a quello dove c'è la tua carta
12) Prendi uno dei due mazzetti rimanenti: senza dirmi cosa farai, puoi decidere se metterlo sopra al mazzetto con la tua carta o se vuoi mettere da parte quelle carte e non usarle più
13) Prendi l'ultimo mazzetto rimasto; anche in questo caso puoi decidere se metterlo sopra al mazzetto con la tua carta o se vuoi mettere da parte quelle carte e non usarle più (senza, ovviamente, dirmi cosa farai)
14) Io, questo punto, non posso assolutamente sapere né quante carte hai, né dove sia la tua carta
15) Proviamo a cercare di capire: distribuisci le carte una per una, a dorso in alto, in due mazzetti, uno a sinistra ed uno a destra

INDIPENDENTEMENTE

DAL NUMERO DI CARTE TENUTE,

LA CARTA SCELTA È LA SECONDA

DEL MAZZETTO DI SINISTRA;

SI PUÒ PROCEDERE IN MOLTI MODI;

ECCO IL PRIMO:

16) Adesso devi aiutarmi: destra o sinistra? *(SCELTA DEL MAGO: DOBBIAMO UTILIZZARE IL MAZZETTO DI SINISTRA)*

17) Posa le carte ad una ad una, girandole a faccia in alto e nominando ad alta voce numero e seme; non dovrai assolutamente tradire emozioni quando nominerai la tua carta *(È LA SECONDA DALL'ALTO)*

METODO ALTERNATIVO:

- *Hai due mazzetti: scarta il mazzetto di destra e ridistribuisci in due mazzetti*
- *Scarta il mazzetto di destra e ridistribuisci in due mazzetti*
- *Scarta il mazzetto di sinistra e ridistribuisci in due mazzetti*
- *Scarta il mazzetto di sinistra e ridistribuisci in due mazzetti*
- *La carta rimasta è quella scelta*

I CINQUE SENSI

Quale è il tuo senso più sviluppato? Si, ti piace molto mangiare, si potrebbe dire il gusto…. Ma hai anche un orecchio musicale perfetto, sai riconoscere una nota senza sbagliare? Proviamo questo esperimento.

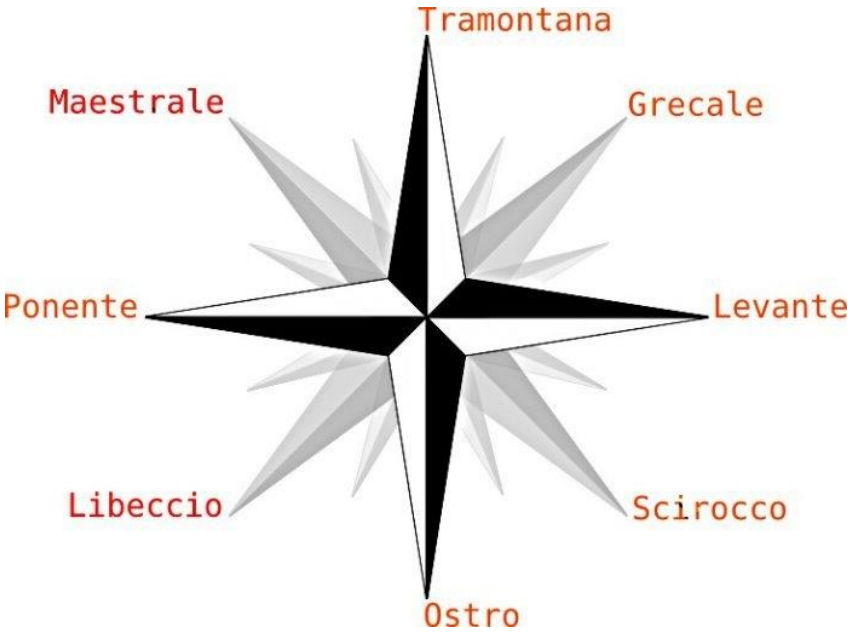
1) Prendi 5 bigliettini bianchi, scrivi vista, gusto, udito, tatto e olfatto, uno per biglietto; quale ritieni sia quello per te più sviluppato? Non me lo dire, fagli un segno sopra, in modo da non confonderti. Ora mescolali bene; gira i biglietti di faccia, aprili a ventaglio e guarda la posizione che occupa, partendo da sinistra, il tuo senso preferito, e memorizza il numero; senza cambiare la posizione, richiudi il ventaglio, e girali tutti di dorso.
2) Prendi il biglietto in prima posizione e spostalo sotto il mazzetto.
3) Prendi il biglietto che adesso è in prima posizione, e spostalo sotto il mazzetto.
4) Rammenta il numero che dovevi ricordarti (la posizione del tuo gusto preferito) e sposta, uno alla volta, tanti biglietti, da sopra a sotto, quanto il numero che hai memorizzato; io non posso sicuramente sapere la posizione che occupa ora il tuo biglietto, ma penso che neanche tu, oramai, sappia dove esso sia!
5) Prendi in mano il primo biglietto in alto: non girarlo; concentrati sul tuo senso preferito… no…. Mi pare che non sia questo il biglietto: scartalo (senza guardarlo!)

6) Prendi il primo biglietto del mazzetto……concentrati…. No, non è neanche questo: scartalo!
7) Prendi il primo biglietto…. Concentrati…mah… potrebbe essere…. Ma ho un dubbio! Posalo un attimo davanti a te; hai ancora due biglietti: prendi con la mano destra il primo biglietto e con la sinistra il secondo… concentrati…. No, scarta quello che hai nella mano destra e tieni in mano quello della sinistra.
8) Riprendi, con la mano destra, il biglietto che avevi messo da parte. Concentrati. Dimmi: quale era il senso che avevi scritto come preferito? Il …… allora non ho dubbi: il tuo senso preferito è nella tua mano destra: guardalo bene e leggi il suo nome ad alta voce!

METODO

Dopo il punto 4 il biglietto scelto si troverà sempre al centro, in terza posizione.

ORIENTARSI CON LA BUSSOLA



La bussola è uno strumento per l'individuazione dei punti cardinali (nord, sud, est e ovest) sulla superficie terrestre e in atmosfera, per orientamento e navigazione. È provvista di un ago magnetizzato che, libero di girare su un perno, ha la proprietà di allinearsi lungo le linee di forza del campo magnetico terrestre indicando così la direzione nord-sud (entro i limiti d'errore dovuti alla declinazione magnetica).

Il suo uso è fondamentale in mare aperto, in vasti spazi, dove non ci siano punti di riferimento, così come in presenza di riferimenti per localizzarsi.

Utilizzata insieme ad un orologio e un sestante dà luogo ad un accuratissimo sistema di navigazione.

1) Vedremo insieme questo esperimento di "orientamento", che condurrai tu stesso! TU, da solo, con la tua forza, la tua determinazione, riuscirai a compiere un miracolo che non immaginavi fosse possibile!
2) Prendi un mazzo di carte, mescola bene, poi alza e completa; distribuisci, ad una ad una, a dorso in alto, le carte in tre mazzetti da cinque carte ognuno; metti via il resto del mazzo, non serve più.
3) Mescola bene i tre mazzetti: scegline uno, e guarda la prima carta di dorso; poi rimettila al suo posto.
4) Metti un altro mazzetto sopra al tuo, e posalo più avanti in centro
5) Prendi il terzo mazzetto, e suddividi le sue carte: 2 nella mano destra, tre nella sinistra
6) Vuoi posare sul mazzetto le due carte della mano destra o le tre della mano sinistra? *(FATTI DIRE QUALI CARTE POSA)*
7) Ora metti sotto le carte che ti sono rimaste..

SE LO SPETTATORE

HA POSATO 2 CARTE SOPRA E 3 SOTTO

CONTINUA DA QUESTO PUNTO, ALTRIMENTI VAI AL PUNTO 14

8) Gira le carte a faccia in su; prendi la prima carta a vista e mettila sotto alle altre; quella che adesso è prima mettila sul tavolo; poi di nuovo, sotto alle altre ed una sul tavolo, fino a quando non hai finito il mazzetto.
9) Io non so quante carte hai messo sopra e quante sotto, hai fatto tutto tu! Proviamo e vedere se sei riuscito ad orientarti, nonostante i venti e le tempeste scompaginassero i tuoi obiettivi.
10) Gira le carte di dorso e posa la prima carta, di dorso, sul tavolo; e' il NORD, in nostro polo magnetico, che ci aiuterà ad orientarci!
11) Gira ancora una carta: dopo il NORD, che punto vogliamo che sia, questo? (es. SUD); continua.
12) Gira una carta: che punto cardinale è? (es. OVEST); bene, continuiamo.
13) Gira il quarto punto cardinale; cosa è rimasto? EST?, E' quello che ti ha condotto fino a qui, sano e salvo! Quale era la tua carta? Il … di …? Bene, controlliamo se ti sei orientato bene: gira l'ultima carta che ha posato (EST): è la tua carta? Complimenti, sei un ottimo navigatore!

SE LO SPETTATORE

HA POSATO 3 CARTE SOPRA E 2 SOTTO

CONTINUA DA QUESTO PUNTO

14) Gira le carte a faccia in su; prendi la prima carta a vista e posala sul tavolo; quella che adesso è prima mettila sotto altre; poi di nuovo, una giù ed una sotto, fino a quando non hai finito il mazzetto.
15) Io non so quante carte hai messo sopra e quante sotto, hai fatto tutto tu! Proviamo e vedere se sei riuscito ad orientarti, nonostante i venti e le tempeste scompaginassero i tuoi obiettivi.
16) Gira le carte di dorso e posa la prima carta, di dorso, sul tavolo; e' il NORD, in nostro polo magnetico, che ci aiuterà ad orientarci!
17) Gira ancora una carta: dopo il NORD, che punto vogliamo che sia, questo? (es. SUD); continua.

18) Gira una carta: che punto cardinale è? (es. OVEST); bene, continuiamo.
19) Gira il quarto punto cardinale; cosa è rimasto? EST?, E' quello che ti ha condotto fino a qui, sano e salvo! Quale era la tua carta? Il … di …? Bene, controlliamo se ti sei orientato bene: gira l'ultima carta che ha posato (EST): è la tua carta? Complimenti, sei un ottimo navigatore!

METODO

DOPO AVERE VERIFICATO QUANTE CARTE

LO SPETTATORE HA MESSO SOPRA (dopo il punto 7),

L'EFFETTO È COMPLETAMENTE AUTOMATICO

LA CARTA SCELTA SARA' SEMPRE

LA QUARTA DI DORSO

PENSO A QUELLO CHE PENSERAI TU! (La forzatura mentale)

Vorrei tentare una sorta di "forzatura mentale"; Si tratta di una tecnica particolare, che mi permette di influenzare le tue scelte, nonostante la tua resistenza; ti chiederò di dire o pensare o fare delle cose, e tu dovrai sempre essere conscio di fare delle scelte assolutamente libere!

1) Io scriverò una previsione in questo biglietto, e lo vedremo insieme fra un poco *(esempio: 6)*
    a. *SE SIAMO AL TELEFONO FACCIO LA PREVISIONE:*
        i. *Ad una terza persona presente con lo spettatore, oppure*
        ii. *Inviandogli una mail immediatamente prima di iniziare l'effetto, oppure*
        iii. *Facendogli mettere una carta da parte*
2) Hai bisogno di un foglio di carta, circa un formato A4, e di una penna.
3) Vorrei chiederti di pensare ad alcune situazioni:
    a. Pensa ad un colore tenue, che non sia il giallo … hai fatto?
    b. Voglio che tu rifletta bene se quel colore è frutto di una tua scelta libera. Me lo confermi?
    c. Ora immagina di avere davanti a te lo schermo di un cinematografo, un grande schermo; lo schermo è bianco … ma sta per cominciare il film .. si spengono le luci … lo schermo è nero, per un attimo, ma subito si illumina … si illumina del colore che avevi scelto prima …riesci ad immaginarlo? Ti piace, o vuoi cambiare colore? Bene, adesso possiamo continuare!
    d. Pensa ad un numero, che chiameremo il tuo numero preferito; un numero da 1 a 9 … pensato?

   e. Ora immagina di avere un pennarello grande e spesso, così grande da potere scrivere il tuo numero su quel grande schermo … dobbiamo scegliere un colore, un colore che ti piaccia … scegli il colore che vuoi, ma non il ROSSO, qualsiasi altro colore che evidenzi bene il numero scritto sullo schermo … fatto? Immagina di scrivere quel numero … guardalo bene, e confermami che il colore dello schermo, il numero ed il colore del numero soni frutto di tue scelte libere! Va bene o vuoi cambiare? Continueremo solo quando mi avrai confermato di avere scelto liberamente tutte queste cose!

4) Scrivi sul tuo biglietto il tuo numero preferito, tra 1 e 9, non voglio assolutamente sapere che numero hai scritto.
5) Prendi foglio e penna:
   a. moltiplica il tuo numero per 2
   b. Aggiungi 2 al numero che ti è venuto
   c. Moltiplica il totale che hai ottenuto per 5
   d. Sottrai 4 al numero finale che hai ottenuto: ora hai davanti a te un numero di due cifre
6) Io non sapevo il tuo numero, né ho mai visto i numeri che hai ottenuto dalle operazioni che hai eseguito, ma ti prego di prendere la mia previsione, perché ti devo spiegare che il numero finale che hai ottenuto ha due cifre:
   a. La cifra delle decine è uguale al numero che avevi scritto tu all'inizio, ma …
   b. la mia previsione è uguale alla cifra delle unità del numero finale **(numero finale 86; 8 il tuo numero, 6 la mia previsione)**

METODO

IL NUMERO DA SOTTRARRE, COME ULTIMA OPERAZIONE, DEVE ESSERE 10 – LA MIA PREVISIONE

ESEMPIO

1) *PREVISIONE = 7*
2) *NUMERO SPETTATORE = 5*
3) *LE OPERAZIONI*
   a. *5 X 2 = 10*
   b. *10 + 2 = 12*
   c. *12 x 5 = 60*
   d. *60 – (10 – 7) =* ***57***

IL TUO NUMERO FORTUNATO

1) Inutile negarlo: ognuno di noi ha il suo numero fortunato, quello che ci affascina e che, spesso, ci anticipa situazioni fortunate; i numeri hanno anch'essi un'anima, che va volentieri d'accordo con la nostra: proviamo a vedere cosa succede con questo esperimento.
2) Scegli un numero che ti piaccia, diciamo tra 5 e 12, 13; si puo' fare con qualsiasi numero, ma diventerebbe troppo lungo! Dimmelo, e conta sul tavolo tante carte quanto il numero scelto.
3) Guarda, tra le carte che hai contato e scegli mentalmente la carta che piu' ti piace, poi mischia. e metti le carte a dorso in alto sulla mano sinistra.
4) Gira le carte verso di te ed aprile a ventaglio: guarda che posizione occupa la tua carta partendo dalla prima carta del mazzo, partendo dalla prima in basso *(LA PRIMA A SINISTRA, SE LO SPETTATORE È DESTRO ED HA APERTO IL VENTAGLIO SULLA MANO SINISTRA, DA SINISTRA A DESTRA; INFORMATEVI SEMPRE – SE SIETE AL TELEFONO – SE LO SPETTATORE È DESTRO O MANCINO!)*; la posizione che occupa sarà, per questa volta, il tuo numero portafortuna, che non mi dovrai dire assolutamente; ricomponi il mazzo, con la tua carta nella posizione portafortuna!
5) Anche io ho un numero fortunato, e te lo voglio dire: il due!
6) Passa, da sopra a sotto, una per volta, tante carte quante il mio numero fortunato *(QUINDI DUE CARTE).*
7) Ora passa, da sopra a sotto, tante carte quanto il tuo numero portafortuna, la posizione che occupava la carta da te scelta!
8) Ora vediamo cosa e' successo: gira, una alla volta, due carte da sopra il mazzo, nominandole…
9) Continuiamo: sfila da sotto il mazzo due carte, una alla volta, e girale a faccia in alto, nominandole…
10) No, non ci siamo… gira, nominandole, due carte da sopra il mazzo.
11) No, no ci siamo ancora…. Sfila da sotto il mazzo due carte, una alla volta, e girale a faccia in alto, nominandole… *(ATTENZIONE: LA PRIMA CARTA CHE SFILA E' LA CARTA SCELTA!)*
12) Adesso non ho piu' dubbi: la tua carta e'……

METODO:

L'EFFETTO E' ASSOLUTAMENTE AUTOMATICO,
INDIPENDENTEMENTE DAL NUMERO DI CARTE UTILIZZATE

LA CARTA SCELTA SI TROVERA',

ALLA FINE DELLE MANIPOLAZIONI,

***SEMPRE** TERZULTIMA,*

PARTENDO DALLA PRIMA CARTA DI DORSO DEL MAZZO

(LA TERZA SE GUARDO LE CARTE DI FACCIA)

NELL'ESEMPIO RIPORTATO SOPRA,

PER CONFONDERE LE IDEE,

ABBIAMO FATTO SCARTARE

DUE CARTE DA SOPRA E DUE CARTE DA SOTTO

(QUESTE DUE OPERAZIONI

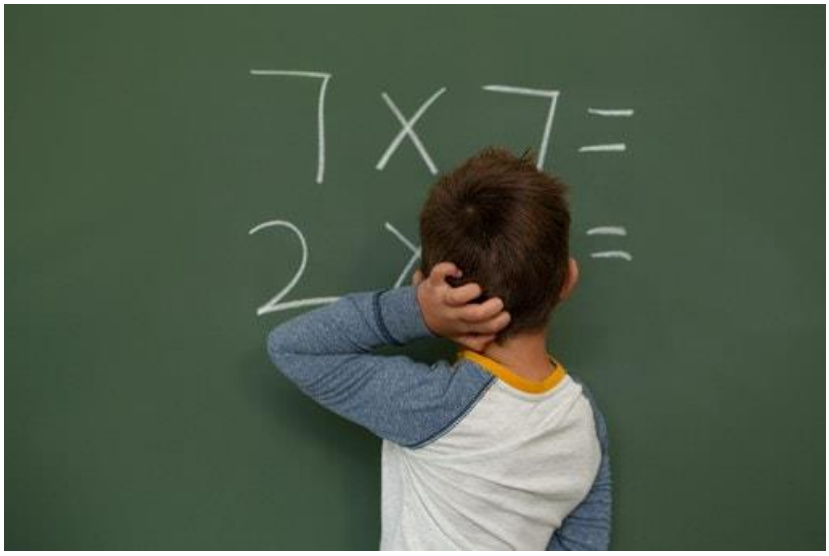
SERVONO SOLO A FARE IN MODO CHE,

A QUEL PUNTO, LA CARTA SCELTA

SIA LA PRIMA DI FACCIA

(L'ULTIMA A PARTIRE DAL DORSO)

PENSA AL TUO NUMERO!



1) La magia funziona solo se chi partecipa e' emotivamente coinvolto! Ho bisogno che tu pensi ad un numero, relativamente piccolo, che sia per te importante; per velocizzare il gioco ti chiedo di scegliere un numero non piu' grande di 18-20.
2) Prendi una manciata di monete, se possibile una ventina o venticinque; se non hai monete, prendi dei bigliettini di carta o, se non li hai, prendi un po' di carte da un mazzo (per semplificare la spiegazione, utilizzerò carte)
3) Prendi dal mazzo tante carte quante il numero che hai pensato.
4) Ora posane una.
5) Conta le carte che hai in mano, e prendine altrettante.
6) Posane 1.
7) Ora prendi ancora tante carte, quanto il numero che avevi pensato.
8) Ora conta quante carte hai, e dimmelo.
9) Ho capito.. il tuo numero magico e' ……

PER CONOSCERE IL NUMERO PENSATO,

AGGIUNGERE

3 ALLE CARTE TOTALI

CHE LO SPETTATORE HA;

DIVIDERE PER 3,

E SI OTTIENE IL NUMERO PENSATO

ELEMENTARE!

Il principio di questo effetto lo imparai (quando ero giovane) dai miei amici illusionisti più esperti; con il tempo gli ho costruito una storia (assolutamente inventata) che gli dona un po' di fascino misterioso …

Nel 1902 un grande prestigiatore inglese, John Carpenter scoprì, tra il pubblico presente al suo spettacolo, Arthur Conan Doyle, il creatore di Sherlock Holmes. Lo scrittore era famoso per il suo interesse per la magia e l'illusionismo, ma era anche un grande cultore delle scienze dell'occulto.

1) Carpenter lo invitò nel suo camerino e gli chiese un parere dello spettacolo. Doyle affermò di essersi divertito ma che la sua creatura, Sherlock Holmes, sarebbe riuscito ad immaginare bene i trucchi che egli aveva usato, grazie al suo grande potere di deduzione. Anzi, gli disse, voglio dimostrarti che io, che non sono un mago, sarei comunque capace di confonderti al punto da indovinare cose che per te sono assolutamente casuali ma, per me, sono

perfettamente conosciute. E fare tutto questo utilizzando un mazzo di carte che io non toccherò mai, con il quale tu farai alcune semplici movimenti. Però non ti dirò mai se ti avrò imbrogliato, se ti avrò indotto comportamenti senza che tu te ne potessi accorgere, o se invece i miei poteri mi consentono di leggere nella tua mente. Fai esattamente quello che ti chiederò di fare.

2) Prendi un mazzo (completo, da 52 carte), mischialo, alza e completa il taglio, quante volte vuoi.
3) Prendi una porzione di mazzo, un po' più di metà, quante carte vuoi; io non guardo e non vedrò quante sono. Le carte avanzate mettile da parte, non ci servono più.
4) Togli, dal mazzetto che hai preso, tante carte quante le lettere del mio nome e cognome: Arthur Conan Doyle (16 lettere); posa sulla sinistra le carte che ti sono rimaste in mano.
5) Dividi il mazzetto con 16 carte in due mazzetti, non uguali, e mettili sul tavolo, alla destra delle carte già posate.
6) Prendi uno di quei due mazzetti, conta di quante carte è, ricorda il suo numero e mettiti in tasca il mazzetto; ora sul tavolo ci sono due mazzetti, ma io non posso assolutamente sapere di quante carte è composto ognuno.
7) Prendi in mano il mazzetto alla sinistra: posa le carte sul tavolo, a faccia in su, una sull'altra e contale: quando arrivi al numero che conosci guarda la carta e memorizzala; poi posa le carte che hai ancora in mano sopra a quelle, a faccia in alto; prendi quel mazzetto e capovolgilo, mettendolo con le carte a dorso in alto, e posalo da dove lo hai preso.
8) Prendi il mazzetto di destra e posalo sopra a quello più grande alla sua sinistra.
9) Riassumiamo: hai fatto tre mazzetti di carte, ne hai preso uno, hai contato le carte e poi lo hai messo in tasca; hai guardato segretamente una carta, poi hai preso il mazzetto di carte che era rimasto, di cui non conoscevamo il numero di carte, e lo hai messo sopra all'altro; io non so quante carte hai messo sopra, né dove si trova la carta che hai scelto. Tu, più o meno, puoi avere un'idea indicativa di dove sia ma io, che ero voltato di spalle, no.
10) Ora succederà la cosa strana: TU sai dove è la carta, ma IO ti guiderò a prenderla! E chissà se capiremo come mai succede questo! Sarà perché, con la mia descrizione, con il mio commento, sono riuscito, piano piano, a confonderti e ad indurre in te dei comportamenti forzati, oppure … riesco a leggere nella tua mente?
11) Incominciamo: prendi in mano il mazzetto: tienilo con le carte a dorso in alto e posa sul tavolo, una sopra l'altra, a dorso in alto, dieci carte. Fatto? Bene, metti via quelle carte, sento che la tua carta non è li.
12) Adesso posa, dal mazzetto che hai in mano, sul tavolo, altre cinque carte, a dorso in alto ed una sopra l'altra. Ah… sento che adesso il tuo ritmo è diverso da prima, leggermente cambiato, poco, ma è cambiato. Contato le cinque carte? Ancora tre …. Bene, metti via le rimanenti, non servono più, perché la carta che hai scelto è li, nel mazzetto davanti a te. NO, NON GUARDARE, ASPETTA! IO ti devo guidare!

13) Alza la prima carta…guardala pure…NON è la tua carta! Mettila da parte.
14) Alza la seconda carta… no mi pare che non sia ancora la tua …. mettila da parte.
15) Eccoci, ci siamo! Alza la carta che è ora sopra il mazzo: QUELLA E' LA TUA CARTA… è la tua carta… perché ….ELEMENTARE, caro mio, ELEMENTARE!!!

METODO:

L'EFFETTO E' ASSOLUTAMENTE AUTOMATICO

LA CARTA SCELTA SI TROVERA',

ALLA FINE DELLE MANIPOLAZIONI,

AL SEDICESIMO POSTO

(LE LETTERE DI ARTUR CONAN DOYLE)

PARTENDO DALLA PRIMA CARTA DI DORSO DEL MAZZO

QUANDO NASCE UN AMORE (LE CARTE SI ACCOPPIANO)

1) Da ragazzino, ero innamorato di tutte le ragazze che conoscevo … ma nessuna mi filava! Allora mi ero inventato questo "Amore Platonico".
2) Anche le carte hanno le loro simpatie! Anzi alcuni dicono che … si possono anche innamorare! Che ne so, il tre di fiori potrebbe innamorarsi dell'otto di quadri, e così via! Proviamo a vedere se è vero!
3) Prendi 8 biglietti: sul primo scrivi il tuo nome, e posalo a dorso in alto, davanti a te:
4) Sui 7 biglietti rimasti scrivi il nome di 7 bellissime ragazze di cui sei "enormemente" innamorato! Mescola bene il mazzetto e posalo sopra alla tua carta, a dorso in alto.
5) Proviamo con il classico m'ama – non m'ama; prendi il primo biglietto e mettilo sotto agli altri, e pronuncia M'AMA!
6) Poi prendi il biglietto sopra posalo sul tavolo: NON M'AMA!
7) Continua, fino a quando non avrai posato tutte i biglietti sul tavolo

8) Gira il primo biglietto: non sei tu! Chissà se questa ragazza ci aiuterà a ritrovarti! Lascialo a faccia in alto e mettilo nuovamente sopra il mazzetto.
9) Taglia dove vuoi, poi distribuisci le carte in due mazzetti, uno a sinistra ed uno a destra
10) La "ragazza" ci sta dando un segno! Tieni il mazzetto dove c'è il biglietto girato, e scarta l'altro; alza e completa e distribuisci nuovamente in due mazzetti
11) Scarta il mazzetto dove non c'è il biglietto girato, alza e completa e distribuisci nuovamente in due mazzetti
12) Rimarrai con due carte, una è quella girata, e l'altra … SEI TU! E' NATO UN AMORE!

METODO

Effetto completamente automatico

ANGELI E DIAVOLI, *(LIE OR TRUTH n°1, per due persone)*

Potete fare precedere l'effetto dalla presentazione che vi ho appena descritto, ampliata e corretta, semplificata, modificata o, più semplicemente, con la presentazione che preferite e che sentite più adatta a voi; l'effetto può essere condotto in presenza, per strada, in salotto, in un palco, oppure, con la dovuta attenzione al messaggio utilizzato ed ai costanti controlli che dovete fare per essere sicuro che gli spettatori abbiano compreso le vostre istruzioni, anche al telefono, solo in audio, senza bisogno di videochiamata. La descrizione presentata è la versione telefonica.

1) Tenteremo ora un esperimento, che viene chiamato Angeli e Diavoli, perché associato a due differenti stati comportamentali dell'essere umano: la sincerità e la menzogna.
2) Gli Angeli sono associati alla divinità, al bene; sono entità infinitamente buone, e non possono fa altro che dire sempre la verità.
3) I Diavoli, al contrario, sono esattamente il contrario: praticano la continua tentazione verso il male e…. mentono sempre, assolutamente, in qualsiasi condizione.
4) Ora io vorrei che voi decidiate (senza ovviamente rivelarmi la vostra scelta) se essere angeli o diavoli; vi prego, mettetevi in disparte, e sottovoce, a gesti, decidete se volete essere angeli o diavoli, ma… una indicazione ancora, molto importante! Potete anche decidere, per mettermi maggiormente in difficoltà, di essere anche o tutti e due angeli o tutti e due diavoli! Decidete voi per il meglio, e ditemi quando siete pronti a continuare.
5) Avete deciso? Bene! Ancora una cosa: prendete una moneta, una moneta qualsiasi: senza farvi vedere da nessuno, decidete chi, tra voi due, debba tenere la moneta nascosta nella mano. Quando lo avrete fatto tenete entrambe le vostre mani chiuse a pugno, in modo che nessuno veda dove è nascosta la moneta.
6) Siete pronti? Possiamo incominciare. Io farò una domanda ad ognuno di voi, una domanda a cui dovete rispondere si o no, in funzione della scelta che avete fatto: l'angelo risponderà sinceramente, il diavolo mentirà!
7) Vi chiedo ancora una cosa: quando vi farò la domanda, non rispondete subito, di getto; riflettete se dovete rispondere sinceramente o no. Attendete un attimo e cercate di "ritardare" la risposta in modo analogo, di un paio di secondi, per non offrirmi indicazioni.
8) Adesso farò la prima domanda *(e vi rivolgete ad uno dei due spettatori):*
    a. Avete scelto tutti e due la stessa personalità? Mi spiego: tutti e due angeli o tutti e due diavoli? Rifletti bene, e poi rispondimi solo con un si o con un no. (Si/No)

9) *Lo spettatore risponde. Ora vi rivolgete all'altro spettatore:*
   a. Hai tu la moneta? (Si/No)

10) Ora è tutto chiaro: *(e vi rivolgete solo ad uno spettatore)*: tu hai la moneta, falla vedere a tutti!

METODO:

Alla domanda:

Avete scelto tutti e due la stessa personalità?

*Se il primo spettatore ha risposto **SI**,*

*significa che **l'altro spettatore e' un Angelo**,*

e quando gli chiederete (all'altro) se ha lui la moneta,

vi risponderà sinceramente.

*Se il primo spettatore ha risposto **NO**,*

*significa che **l'altro spettatore e' un Diavolo**,*

e quando gli chiederete (all'altro) se ha lui la moneta,

vi risponderà dicendovi una menzogna.

TABELLE DI VERITÀ

1° caso: Un Angelo ed un Diavolo

	ANGELO	***DIAVOLO***
Avete scelto tutti e due la stessa personalità?	***NO***	***SI***

Se chiedo all'Angelo, mi risponde No, e quindi capisco che l'altro è un Diavolo.

Se chiedo al Diavolo, risponde SI, e quindi capisco che l'altro e' un Angelo.

2° caso: Due Angeli

	ANGELO	***ANGELO***
Avete scelto tutti e due la stessa personalità?	***SI***	***SI***

Se chiedo all'Angelo, mi risponde Si, e quindi capisco che l'altro è un Angelo.

3° caso: Due Diavoli

	DIAVOLO	***DIAVOLO***
Avete scelto tutti e due la stessa personalità?	***NO***	***NO***

Se chiedo al Diavolo, mi risponde Si, e quindi capisco che l'altro è un Diavolo.

***NOTA IMPORTANTE**: non e' necessario porre le domande con la successione utilizzata; l'effetto riesce anche se la prima domanda e' "Hai tu la moneta?" e la seconda e' "Avete scelto tutti e due la stessa personalità?"*

LIE OR TRUTH N° 2 *(per una persona)*

Anche in questo caso l'effetto può essere prodotto in qualsiasi luogo; la descrizione accurata che troverete è riferita alla performance telefonica.

1) Sei un buon giocatore di poker? Sai che la caratteristica principale necessaria è quella di sapere mentire "alla perfezione", senza che gli altri si accorgano della tua finzione. Vuoi provare la tua capacità di mentire? Facciamo insieme un esperimento. Rilassati e rimani concentrato, ti farò alcune domande (le solite: il suo nome, dove è nato, poi domande a cui debba rispondere si o no, come già indicato nei paragrafi precedenti)
2) Bene, ho tarato la mia percezione. Ora ti spiego cosa dovrai fare: innanzitutto dovrai scegliere segretamente se vuoi dire la verità o mentire; qualunque scelta tu faccia, dovrai rispondere coerentemente alle due domande che ti farò: quindi o due risposte sincere, o due bugie (non una bugia ed una verità!)
3) Hai scelto? Bene! Ti farò fare alcune cose, ed in due momenti differenti ti farò due domande, a cui dovrai rispondere con un si o con no.
4) Prendi in mano una moneta qualsiasi e senza che io ti veda, "mischia" bene la moneta tra le mani e poi metti le due mani, con il pugno chiuso, davanti a te: una delle due ha la moneta.
5) Fammi concentrare ….. si, immagina che io adesso metta la mia mano sopra la tua mano sinistra …..
6) Ecco la prima domanda; ti ricordo che puoi dirmi la verità o una bugia; concentrati bene e non rispondermi subito, attendi qualche secondo: non aprire la mano, ma dimmi: la moneta è in questa mano? (SI/NO)
7) Bene, ho percepito bene il tuo tono di voce, bravo! Deciso e freddo, una buona interpretazione!
8) Adesso devi fare un'altra cosa: senza che io veda puoi decidere se tenere la moneta nella mano in cui era o se metterla nell'altra mano; rifletti e fallo adesso. Dopo che lo avrai fatto, stendi le braccia con le mani a pugno davanti a te.
9) Ora devo capire. Immagina che io passi la mia mano destra sopra le tue mani, a destra ed a sinistra…
10) Ora ti faccio un'altra domanda; ricordati che, se prima hai mentito, ora devo mentire ancora, mentre se prima hai detto la verità, ora devi ancora

essere sincero. Concentrati bene, e non rispondermi subito, attendi qualche secondo.

11) Hai spostato la moneta nell'altra mano? (SI/NO)

12) Eh… devo ammetterlo, sei un buon mentitore! E' difficile capire bene, sei quasi impenetrabile! Ma io penso di avere capito! La moneta è nella mano.. (DESTRA/SINISTRA)

METODO:

Ricordati *sempre*

la mano

a cui ti sei riferito nella prima domanda

(nel nostro caso la sinistra)

Se le ***due risposte*** *sono* diverse

(un SI ed un NO, oppure un NO ed un SI)

la moneta e' nella ***mano sinistra***

(la stessa a cui ti sei riferito

nella prima domanda)

Se le ***due risposte*** *sono* ***uguali***

(due SI oppure due NO)

la moneta e' nella mano ***destra***

(la mano opposta a cui ti sei riferito

con la prima domanda)

TABELLE DI VERITA'

1° caso: moneta nella mano destra, senza cambiare mano quando richiesto

	ANGELO	***DIAVOLO***
Hai la moneta nella mano sinistra?	***NO***	***SI***
Hai cambiato mano?	***NO***	***SI***

La moneta e' ora nella mano destra (DUE RISPOSTE UGUALI)

2° caso: moneta nella mano destra, cambiando mano quando richiesto

	ANGELO	***DIAVOLO***
Hai la moneta nella mano sinistra?	***NO***	***SI***
Hai cambiato mano?	***SI***	***NO***

La moneta e' ora nella mano sinistra (DUE RISPOSTE DIFFERENTI)

3° caso: moneta nella mano sinistra, senza cambiare mano quando richiesto

	ANGELO	***DIAVOLO***
Hai la moneta nella mano sinistra?	***SI***	***NO***
Hai cambiato mano?	***NO***	***SI***

La moneta e' ora nella mano sinistra (DUE RISPOSTE DIFFERENTI)

<u>4° caso: moneta nella mano sinistra, cambiando mano quando richiesto</u>

	ANGELO	***DIAVOLO***
Hai la moneta nella mano sinistra?	***SI***	***NO***
Hai cambiato mano?	***SI***	***NO***

La moneta e' ora nella mano destra (DUE RISPOSTE UGUALI)

CREDITI

Ho imparato molti degli effetti che qui trovate al Circolo, tanti anni fa, grazie ai miei Colleghi più esperti, che ci regalavano memorabili serate con i "corsi per principianti".

Devo ammettere che, ancora oggi, uso questi effetti in modalità impromptu, quando mi chiedono: "Fammi un gioco".

Col tempo, poi, ho scoperto che spesso si trattava di veri gioelli, a volte vecchi di qualche secolo, mentre altri sono stati creati dai "Grandi Maestri della Magia": Tamariz, Colombini, Steinmeyer, Karl Fulves, Scarne e molti altri (che adesso dimentico, ma ai quali sono grato), che li avevano proposti già ai miei maestri!

Io, qui, non ho creato niente: la mia fatica è stata dedicata alla ricerca di storie nuove da adattare con commenti ed ambientazioni adeguate.

Poi … alcuni effetti sono belli tal quali, senza eccessive introduzioni!

Una dedica particolare, poi, va a Valerio Bovolenta e Luciano Cugno, amici, compagni e Maestri di Magia!